

TP 1 : SOCKETS UDP ET TCP

APPLICATION A REALISER

Le but de ce premier TP est de se familiariser avec l'utilisation des sockets UDP et TCP. L'application distribuée à réaliser est basique. Elle est composée d'un client et d'un serveur.

La partie client envoie des données concernant des personnes au serveur. Ces données sont composées de 2 informations : un entier (int) pour l'age de la personne et une chaîne de caractères (String) pour son nom. A chaque envoi d'informations sur une personne de la part d'un client, le serveur retourne au client un entier correspondant à l'identificateur du client.

PREMIERE VERSION : SOCKETS UDP

La première version de l'application est à réaliser en utilisant les sockets UDP (et sans utiliser de flux pour coder les informations). Les données correspondant à une même personne doivent être envoyées via un seul paquet.

DEUXIEME VERSION : SOCKETS TCP

La deuxième version de l'application est à réaliser en utilisant les sockets TCP et les flux de type ObjectInput/OutputStream. On réalisera alors une classe Personne contenant des informations relatives à une personne. Des instances de cette classe Personne transiteront alors via les flux objets des sockets TCP.

LANCEMENT DE L'APPLICATION

Dans cette application basique, il n'y aura qu'un seul client et un seul serveur à lancer. Les 2 parties peuvent être lancées sur la même machine (en utilisant une VMware) ou bien sur 2 machines différentes.